Manuale Base 2.2

1.0 Introduzione: Il sistema è creato per giocare di ruolo con notevole semplicità, senza particolare materiale e senza nessuna conoscenza di base. Adattabile e divertente, sia per chi è nuovo ai giochi di ruolo, sia per chi già ha esperienze di gioco e vuole cimentarsi con il primo sistema di gioco basato sulla statistica pura.

Il numero di giocatori può andare da 2 in su. Il materiale necessario per giocare è un dado da 100 (due dadi da 10 facce) e un foglio di carta (la scheda) per ogni giocatore,da distribuire all'inizio della partita, dove scrivere le capacità del personaggio che si andrà a creare.

Le partite (dette sessioni) si svolgono con un giocatore "master" che crea la storia, gestisce la sessione "arbitrandola" e racconta gli avvenimenti mentre ciascun giocatore interpreta un proprio personaggio decidendone il comportamento e recitando azioni o dialoghi che intraprende.

A turno ogni giocatore dichiara l'azione che il proprio personaggio vuole intraprendere e il master determina e descrive il risultato che l'azione produce all'interno del gioco interpretando anche i personaggi non-protagonisti che sono presenti nella storia. Il personaggio può cambiare la storia con le sue scelte e tramite l'uso delle sue abilità, rappresentate da percentuali segnate sulla sua scheda.

Illustrazione di Cloudecomics.it

Lo scopo dei giocatori è far procedere al meglio i propri personaggi attraverso le varie avventure, senza un particolare obiettivo finale o vincitore. Il "buon giocatore" è quello che riesce a calarsi meglio nel personaggio e recitare la sua parte seguendone abitudini e modi di agire (azioni, linguaggio, pensieri...), anche se diversi dai propri.

2.0 Creazione del personaggio: Ogni giocatore ha una percentuale iniziale (Percentuale di Creazione) di 100% da dividere in 3 parti, ognuna rappresentante le 3 Attitudini fondamentali del personaggio:

Corpo

L'attitudine alle prove di forza e resistenza fisica

Inoltre la percentuale Corpo moltiplicata per 3 sarà il **numero dei "punti ferita"** in possesso del personaggio. I punti ferita sono un valore numerico e rappresentano i danni (l'energia vitale) che il personaggio può subire prima di morire. I punti ferita possono diminuire durante un combattimento o qualunque manovra danneggi fisicamente il personaggio. Possono essere recuperati con il riposo (3 ore di riposo, all'interno del gioco, rigenerano un numero di punti ferita pari alla metà del valore dell'Attitudine Corpo). Se i punti ferita scendono a 0, il personaggio morirà.

Tramite il valore dell'Attitudine Corpo si calcola anche il peso (in chili) che il personaggio può portare con sé nell'inventario (detto ***carico***): Corpo x 3.

Con un calcolo simile si ottiene il peso massimo (in chili) che il personaggio riesce a maneggiare (detto ***levata***): Corpo x 4.

Esempio: 40% nell'Attitudine Corpo permetterà di avere 120 punti ferita. In caso di danni il personaggio recupererà 20 punti ferita con 6 ore di riposo. Il carico massimo sarà di 40 x 3, potrà portare con se equipaggiamento per 120 chili oltre i quali il non sarà più in grado di muoversi. La levata sarà di 40 x 4, potrà maneggiare (sollevare, spostare, trascinare...) oggetti che abbiano un peso inferiore a 160 chili.

Destrezza

L'attitudine alle abilità che richiedono velocità o precisione

Inoltre la percentuale Destrezza serve anche a **stabilire i turni di gioco**: Il personaggio con la percentuale maggiore di Destrezza avrà il turno prima di chi ha una percentuale minore. Personaggi con lo stesso valore effettueranno una prova di dado per decidere chi dei due inizierà prima.

La percentuale di Destrezza rappresenta anche il numero di metri che il personaggio riesce a **percorrere in un turno** (utile nelle situazioni strategiche di combattimento): Destrezza : 10 = Numero di metri percorribili in ogni turno di gioco.

Esempio: 30% Destrezza, permetterà al personaggio di percorrere 3 metri ad ogni turno di gioco.

Mente

L'attitudine alle capacità di intuizione, percezione e conoscenza

Inoltre la percentuale Mente è anche utile al personaggio per **imparare nuove abilità** e quindi migliorarne lo sviluppo. Se il master non stabilisce un equipaggiamento o delle risorse iniziali, Mente determina anche il numero di unità monetarie in possesso del personaggio all'inizio del gioco (con cui sarà possibile attrezzare il personaggio di qualunque strumento abbia bisogno), che sarà pari a: Mente x (Mente : 10).

Esempio: Mente al 30% permetterà al personaggio un equipaggiamento di 90 unità monetarie.

Il giocatore divide il 100% di creazione tra le 3 Attitudini a suo piacimento e le annota sulla propria scheda del personaggio, con la sola regola che la percentuale minima di ogni Attitudine sarà 5% e la somma delle tre Attitudini dovrà restituire la percentuale iniziale del 100%. Maggiore è la percentuale di ciascuna Attitudine, maggiori saranno le possibilità che il personaggio utilizzi quella determinata Attitudine con successo. Tutte le Attitudini hanno uguale importanza quindi il giocatore può cercare di distribuire le sue risorse o mirare ad una tattica di gioco precisa, incentrata su una Attitudine particolare, lasciando le altre con valori minori. Una volta attribuiti i valori delle Attitudini non saranno modificabili in alcun modo dal giocatore durante il gioco.

Esempio: Il giocatore decide di interpretare un personaggio forte e agile, segna sulla propria scheda le Attitudini: 50% Corpo 40% Destrezza, 10% Mente.

3.0 Creazione avanzata: Nella fase di creazione, il giocatore può assegnare pregi o difetti della razza del proprio personaggio, per interpretare una creatura di natura diversa da quella umana. I pregi sottraggono valore dalla percentuale di creazione, i difetti aggiungono valore alla stessa percentuale. A differenza delle abilità comuni, non possono essere apprese o insegnate e come le Attitudini non hanno valori modificabili. Il giocatore può sommare fino a tre pregi o difetti uguali, per accentuarne le capacità. Le percentuali di pregi e difetti sono di due tipi:

Comuni (10%)	Speciali (20%)
Pregi o svantaggi che si possono trovare in creature comuni in natura (esseri umani o animali). Modificano fisicamente (in maniera visibile) il personaggio, donandogli o negandogli delle possibilità di azione particolari. (Protezione o danni regolati da 1d5 ogni 10% utilizzato).	Super poteri, capacità che non sono note in natura o che vanno oltre il piano fisico. (Protezione o danni prodotti regolati da 1d10 per ogni 20% utilizzato).
Esempio: Ali (Possibilità di volare) [-10%], Armatura naturale (1d5 protezione) [-10%], Artigli (1d5 danni) [-10%], Taglia +1 [-10%], Taglia -1 [+10%], Visione notturna [-10%], Materiale +1 [-10%], Materiale -1 [+10%].	Esempio: Soffio ghiaccio (1d10 danni da gelo) [-20%], Soffio fuoco (1d10 danni da fuoco) [-20%], Levitare (Capacità di volare) [-20%].

Esempio: Un personaggio dotato di ali e artigli: Corpo 40% Destrezza 30% Mente 10%. Ali [-10%] e Artigli 1d5 danno [-10%]. Gli artigli e le ali appartengono ad animali comuni (gatti e uccelli) e quindi sono pregi comuni da 10%.

4.0 Le Arti: Il personaggio è rappresentato anche in base alle abilità che conosce e che sono chiamate Arti ("Ars" è una parola latina che significa proprio "arte"). Le Arti sono percentuali che andranno a sommarsi alle Attitudini, garantendo al personaggio maggiori possibilità di successo nelle abilità in cui ha avuto insegnamenti o allenamento. Le Arti sono di 3 tipi e si riferiscono direttamente alle Attitudini base, il giocatore definisce le Arti che il suo personaggio possiede all'interno di ogni Attitudine e le annota sulla scheda. Le Arti devono avere un valore minimo del 5% e il loro totale non può superare il valore dell'Attitudine a cui fanno riferimento. Uno schema delle Arti divise per Attitudine:

Corpo	Destrezza	Mente
Azioni fisiche. Abilità nel creare un oggetto.	Azioni tecniche. Abilità nell'utilizzo di strumenti o mezzi. Abilità di agilità e furtività.	Conoscenza di un argomento. Abilità comunicative, magiche, percettive o mentali.
Esempio: Attacco Mischia (arma), Creare (argomento), Creare (arma), Creare (oggetto), Creare (veicolo), Parare (arma), Nuotare, Saltare, Scalare...	Esempio: Acrobazia, Attacco Distanza (arma), Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Rapidità di mano, Schivare (arma), Utilizzare (oggetto), Utilizzare (veicolo)...	Esempio: Addestrare (argomento), Ascoltare, Camuffare, Cercare, Contrattare, Conoscenza (argomento), Conoscenza (scuola di magia), Diplomazia, Falsificare, Intimidire, Intrattenere con (argomento), Linguaggio (argomento), Osservare, Percepire intenzioni, Raccogliere informazioni, Raggirare, Seguire tracce, Valutare...

Esempio: 30% Corpo potrà contenere delle Arti il cui valore totale non superi il 30%: 10% Attacco Mischia con spade, 10% Creare trappole, 5% Nuotare, 5% Scalare.

Ecco degli esempi di percentuali di una Arte con descrizione dei livelli di conoscenza:

Neofita	Novizio	Discreto	Ottimo	Esperto	Maestro
10%	30%	50%	70%	90%	> 100%

Esempio: Un elenco di Arti già pronto, sono abilità generiche che possono essere utili ad ogni personaggio: Attacco mischia con mani nude [C], Ascoltare [M], Cercare [M], Conoscenza linguaggio comune [M], Osservare [M], Muoversi silenziosamente [D], Nascondersi [D], Saltare [C], Scalare [C].

Compilate Attitudini e Arti, il personaggio è pronto ad entrare in azione! Il master può assegnare un equipaggiamento di base o lasciare che il giocatore spenda la sua somma di denaro iniziale (calcolata, come illustrato, in base alla sua Attitudine Mente) e annotare ogni oggetto (dai vestiti fino alle armi) nello spazio della scheda dedicato all'equipaggiamento.

5.0 Il gioco: Il master inizia a descrivere lo scenario in cui i personaggi si trovano e successivamente ogni giocatore dichiara le proprie azioni all'interno del gioco. Un giocatore può chiedere parola al master anche durante la descrizione, alzando la mano e aspettando di avere attenzione. In caso di azioni simultanee (come le fasi di combattimento), i giocatori avranno il turno iniziando da chi ha la percentuale Destrezza maggiore fino a quello che ha questa Attitudine minore.

Per utilizzare un'Arte il giocatore dichiara l'Arte che intende utilizzare e l'azione che vuole compiere (es. "Utilizzo Attacco Mischia (spade) per attaccare il nemico che ho davanti..."). La percentuale in uso sarà pari a:

Percentuale Attitudine + Percentuale Arte

Tirando i dadi il giocatore dovrà ottenere un punteggio uguale o minore alla percentuale utilizzata. Se il personaggio non possiede l'Arte specifica può comunque tentare la prova utilizzando esclusivamente la sua percentuale di Attitudine. Le azioni devono essere dichiarate in maniera chiara in quanto una volta espresse non saranno più revocabili e devono avere un senso logico.

Esempio: L'investigatrice Lois Searie (10% Corpo, 50% Destrezza, 40% Mente) intende guidare

una automobile per raggiungere il luogo in cui è stato avvistato un uomo sospetto. La giocatrice dichiara "Lois entra in auto e usa l'Arte utilizzare automobili per mettersi alla guida verso il luogo dell'avvistamento". Possedendo l'Arte necessaria la percentuale utilizzata sarà di 50% (Destrezza) + 10%, la percentuale di Utilizzare automobili [D] che è riportata sulla scheda. La percentuale utilizzata è quindi del 60%. La giocatrice tira il dado ed ottiene 44, numero compreso nella sua percentuale utilizzata e la prova avrà esito positivo. Se il personaggio non avesse avuto l'Arte specifica, la percentuale utilizzata sarebbe stata di 50% (la sola Attitudine Destrezza).

Nota: Il master (in particolare per azioni di routine) può semplificare il turno di gioco confrontando la percentuale d'Arte del personaggio e le capacità richieste dall'azione secondo la tabella al cap. 4.0 e stabilire il successo dell'azione senza la necessità di tirare i dadi.

- 5.1 Le azioni: Successi, insuccessi, ritentare: Ogni turno, all'interno della storia, rappresenta circa 5 secondi. In ogni turno il personaggio può muoversi di tanti metri quanto è il suo valore nell'Attitudine Destrezza diviso per dieci ed effettuare un massimo di 3 prove con le sue abilità (diverse o la stessa abilità in differenti prove), la prima prova non subirà malus, la seconda con un malus del 20%, la terza con un malus del 30%.
Ogni 5% di differenza tra il valore ottenuto con il dado e il valore della percentuale utilizzata rappresenta un **"successo"** (o "insuccesso" nel caso di fallimento). In una **azione "cooperativa"** tra due giocatori, il primo ad effettuare l'azione (leader) somma ai suoi successi la metà dei successi degli altri personaggi (gregari) che tentano l'azione (o sottrae la metà degli insuccessi, in caso di tentativo fallito). L'**azione "competitiva"** tra due giocatori che si confrontano tramite le proprie abilità (ad es. l'attacco e la difesa in combattimento) viene vinta dal giocatore che ottiene il maggior numero di successi.
Il personaggio può avere una sensazione del tipo di successo o insuccesso dell'azione e (a discrezione del master) può ritentare una prova per tutta la durata di un solo turno (tre azioni, con relativi malus illustrati in questo capitolo), successivamente dovrà aggiungere qualche elemento alle risorse utilizzate per poter effettuare una nuova prova.

Esempio: Una prova in Mente per ricordare un dettaglio di un altro personaggio può essere ripetuto in tutte e tre le azioni di un turno, successivamente il personaggio dovrà procurarsi indizi che lo riconducano a quella persona, per poter ritentare.

Un personaggio può **utilizzare un'Arte in sostituzione di un'altra** che abbia argomento uguale, in questo caso la percentuale di Arte utilizzata avrà un valore dimezzato.

Esempio: Conoscenza Automobili [M] 40% potrà essere utilizzato per guidare una automobile e quindi come Utilizzare Automobili [D] 20% o come Creare Automobili [C] 20%.

- 5.2 I risultati "critici", l'esperienza, il miglioramento: Nel risultato di una prova bisogna tenere conto dei "critici" che sono i risultati estremi che un dado può restituire (nel caso del dado da 100 abbiamo 01 e 00 che equivale a 100). Ottenendo il risultato minimo si avrà un **critico positivo**. L'azione tentata andrà a buon fine e il valore dell'Arte utilizzata aumenterà di 5% (se inferiore al 30%). Nel caso il tiro facesse riferimento ad un'Arte che il personaggio non possiede il giocatore potrà effettuare una prova nell'Attitudine Mente ed in caso di prova riuscita spendere 10% della propria percentuale d'esperienza per ottenere l'Arte in cui ha ottenuto il critico positivo con il valore iniziale del 5% (Ad eccezione delle Arti che utilizzano l'Attitudine Mente, apprendibili unicamente tramite insegnamento). Ottenendo il risultato massimo si avrà un **critico negativo**. L'azione tentata fallirà (anche se apparentemente facile) con eventuali effetti dannosi (stabiliti dal master, in genere il personaggio subisce dannosamente l'azione che ha tentato di intraprendere).
Il personaggio può **imparare nuove Arti** da altri che già le possiedono, passando un periodo di "apprendistato". Per ogni ora di apprendistato può tentare una prova in Mente (massimo 3 prove di apprendistato ogni giorno), se questa riesce spende 20% della propria esperienza per ottenere l'Arte appresa con il valore iniziale del 5% e il suo insegnante sacrifica 20% della propria esperienza per l'insegnamento dato.
E' possibile anche **migliorare le Arti tramite l'esperienza**: Il master all'inizio di ogni sessione assegna ad ogni giocatore una percentuale di esperienza cumulabile (genericamente 5%) che il giocatore potrà aggiungere liberamente ad una o diverse sue Arti (Es. 5% ad una sola percentuale oppure 2% ad una e 3% ad una percentuale diversa ecc.).

- 5.3 Bonus e malus: Ci sono prove che richiedono una particolare difficoltà per la riuscita di una azione, così come ci sono prove aiutate da circostanze favorevoli. In questo caso il master può decidere di applicare dei bonus o dei malus alle prove. Il bonus è una percentuale che il master aggiunge alla percentuale che si va ad utilizzare, rendendo più semplice la prova. Il malus, al contrario, è una percentuale che si sottrae.
Genericamente si terrà presente che ogni condizione sfavorevole aggiunge 20% di malus e una favorevole 20% di bonus, tuttavia il master può personalizzare queste percentuali a seconda del livello di vantaggio o svantaggio che queste condizioni concedono al personaggio.

Esempio: Chuck l'avventuriero si trova a bordo di una vecchia auto, inseguito lungo una strada accidentata. Il master può assegnare un malus per le cattive condizioni dell'auto (20%) ed un malus per il terreno sconnesso (20%). La prova in Utilizzare auto [D] avrà un 40% di malus.

6.0 La taglia: E' possibile generare creature di qualunque tipo, taglia e materiale. Come riferimento si può considerare un umano che possiede una taglia media (valore 3), è fatto di fibre organiche è può effettuare azione e attacchi entro una portata di 1 metro da se. Tabella delle taglie:

Taglia	Spazio	Portata	Taglia	Spazio	Portata
1 Minuscola	< 25 cm³	50 cm.	5 Enorme	3 m³	2 m.
2 Piccola	50 cm³	50 cm.	6 Gigantesco	4 m³	3 m.
3 Media	1 m³	1 m.	7 Colossale	5 m³	4 m.
4 Grande	2 m³	1 m.	8 Mastodontico	6 m³	5 m.

Come si può evincere dalla sequenza di "spazio" e "portata" a partire dalla taglia 4, è possibile ottenere un numero infinito di taglie, che aumentano ad ogni metro quadrato occupato dalla creatura e mantenendo una portata pari allo spazio occupato dalla creatura -1.

Esempio: Il drago antico Lickfire è grande 12 metri di lunghezza per 7 di altezza. E' una cretura di taglia 14 con portata di 11 metri.

Ogni taglia maggiore alla 3 (media) "costa" in fase di creazione una percentuale del 10% per l'acquisizione del pregio razziale "Taglia +1", le creature di taglia minore sommano alla percentuale di creazione un 10% per ogni taglia minore alla media (annotata come "Taglia -1").
In combattimento una creatura che tenta di **colpire un avversario di taglia maggiore** ottiene un bonus di 10% al tiro per ogni taglia di differenza, il contrario per una creatura grande che avrà un malus di 10% per ogni **taglia minore** rispetto al suo avversario.
La taglia modifica anche i valori ottenuti tramite l'Attitudine Corpo (v. 2.0): Il numero dei punti ferita e il *carico* si ottengono moltiplicando il valore dell'Attitudine Corpo per la taglia: Corpo x Taglia. La *levata* si ottiene con la moltiplicazione: Corpo x (Taglia+1).
Anche **gli oggetti hanno una taglia**, stabilita in base alla loro grandezza. Inoltre gli oggetti hanno una **"taglia di utilizzo"** che definisce la taglia delle creature per cui quell'oggetto è stato creato. Un personaggio che intende **utilizzare un oggetto di taglia di utilizzo differente dalla propria**, accumula 20% di malus nell'utilizzo dell'oggetto per ogni valore di differenza tra la propria taglia e la taglia di utilizzo dell'oggetto in uso.

Esempio: Un coltello elfico sarà un'arma di taglia 1 per creature di taglia 2. Un umano, di taglia 3, che voglia utilizzare quel coltello elfico subirà un malus del 20% alla prova per attaccare.

- 6.1 I materiali: All'interno del gioco ogni oggetto ha dei punti ferita oltre i quali viene distrutto e diventa inutilizzabile. Il calcolo dei punti ferita avviene tramite una percentuale data dal materiale di cui è fatto che si moltiplica per la taglia dell'oggetto (in base allo spazio occupato, indipendentemente dalla taglia per cui è costruito). Tabella dei materiali:

Materiale	Molt.	Materiale	Molt.	Materiale	Molt.	Materiale	Molt.
1 Tessuto	10 x taglia	3 Organico*	30 x taglia	5 Legno	50 x taglia	7 Ferro	70 x taglia
2 Vetro	20 x taglia	4 Cuoio	40 x taglia	6 Pietra	60 x taglia	8 Kevlar	90 x taglia

** Nota: Le creature di fibra organica, fino a quando sono in vita, calcolano i propri punti ferita con: Attitudine Corpo x Taglia. Il moltiplicatore di 30 si utilizza per fibre morte o artefatti organici.*

I **personaggi creati con materiale non organico** (es. golem, gargoyle...) calcoleranno i punti ferita nello stesso modo illustrato per gli oggetti: Moltiplicatore del materiale x taglia. Comunemente le creature sono composte da "Fibre organiche", ogni materiale di composizione superiore sarà aggiunto come percentuale razziale "Materiale +1" al costo di 10%, così come ogni materiale di composizione inferiore sarà segnato come "Materiale -1" e sommerà 10% alla percentuale di creazione del personaggio.

Esempio: Il droide da combattimento TFC-1 è una creatura in ferro di taglia 4. Il materiale costerà 40% di percentuale di creazione e la taglia un altro 10%. Quindi sulla scheda del personaggio saranno annotate il materiale e la taglia e la creazione del personaggio utilizzerà la percentuale restante del 50%.

Illustrazione di P. Putortì

7.0 Combattimento: Il combattimento è una fase comune e importante all'interno del gioco di ruolo, lo svolgimento segue la regola dei turni descritta al capitolo 5.0. Diventa quindi importante saper dividere strategicamente le azioni sia per attaccare che per difendersi.
Per attaccare il personaggio deve effettuare una prova nella sua Attitudine sommata ad una eventuale Arte di combattimento e (prima dell'esito) l'obiettivo dell'attacco deve decidere se cercare di schivare l'attacco o meno (questa opzione permette di risparmiare una azione).
Durante un combattimento il personaggio utilizza la sua Arte di combattimento e difesa, se il personaggio non possiede Arti specifiche potrà effettuare delle prove sulle sue Attitudini base, come da regolamento.
Di seguito, in grassetto, sono indicate le Arti utili in combattimento (dove "arma" necessita la specifica di un'arma da associare all'Arte):

Azione
Attacco in mischia con "arma" (Corpo a corpo, spade, pugnali...), utilizza l'Attitudine Corpo.
Attacco da distanza con "arma" (Archi, pistole, granate...), utilizza Destrezza.
Parare con "arma" (L'arma con cui si para subisce i danni dell'attacco), utilizza Corpo.
Schivare "arma" (Evita il colpo e non subisce danni), utilizza Destrezza.
Lottare (afferrare un avversario presente nella propria portata (v. 6.0) per combattere da posizione ravvicinata bloccando l'avversario), utilizza Corpo. **Iniziare una lotta** concede a chi viene attaccato un attacco verso lo sfidante (se è in grado di attaccarlo), se questo attacco riesce il tentativo di lotta fallisce. **Durante la lotta** i personaggi effettuano una prova competitiva utilizzando l'Attitudine Corpo (+10% per ogni taglia superiore rispetto alla taglia dell'avversario). Il personaggio che vince la prova conduce la lotta, potendo decidere se attaccare il nemico, se spostare la lotta (di metri 1 + numero di taglie superiori all'avversario) o se terminare la lotta. Il personaggio che subisce la lotta non potrà utilizzare le Attitudini Corpo e Destrezza.

In caso di attacco riuscito il personaggio infliggerà un numero di danni pari a :

Successi ottenuti + Danno dell'arma – Protezioni dell'avversario

Nota: In caso di critico positivo il valore del successi ottenuti sarà doppio: Successi ottenuti alla prova x 2 + Danno dell'arma – Protezione.
Ogni arma ha un suo danno stabilito in base alla grandezza e alla potenza dal master, genericamente le armi ad una mano danneggiano utilizzando i d5 e quelle a due mani utilizzeranno i d10. In maniera analoga le protezioni leggere calcolano l'assorbimento dei danni tramite il d5 e quelle pesanti tramite il d10.